XBOX 360

N3

NINETY-NINE NIGHTS™

⚠ WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360 Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Table of Contents

Ninety-Nine Nights 2
Das Geheimnis der Kugel 3
Hintergrund 4
Völker 6
Spielerfiguren 7
Steuerung 14
Spielbeginn 16
Navigation 17
Die Bedeutung der Bildschirmelemente 20
Figurenaktionen 22
Weitere Figuren 25
Das Spielsystem 28
Die Spielwelt 33
Xbox Live 35
Support 37

Ninety-Nine Nights

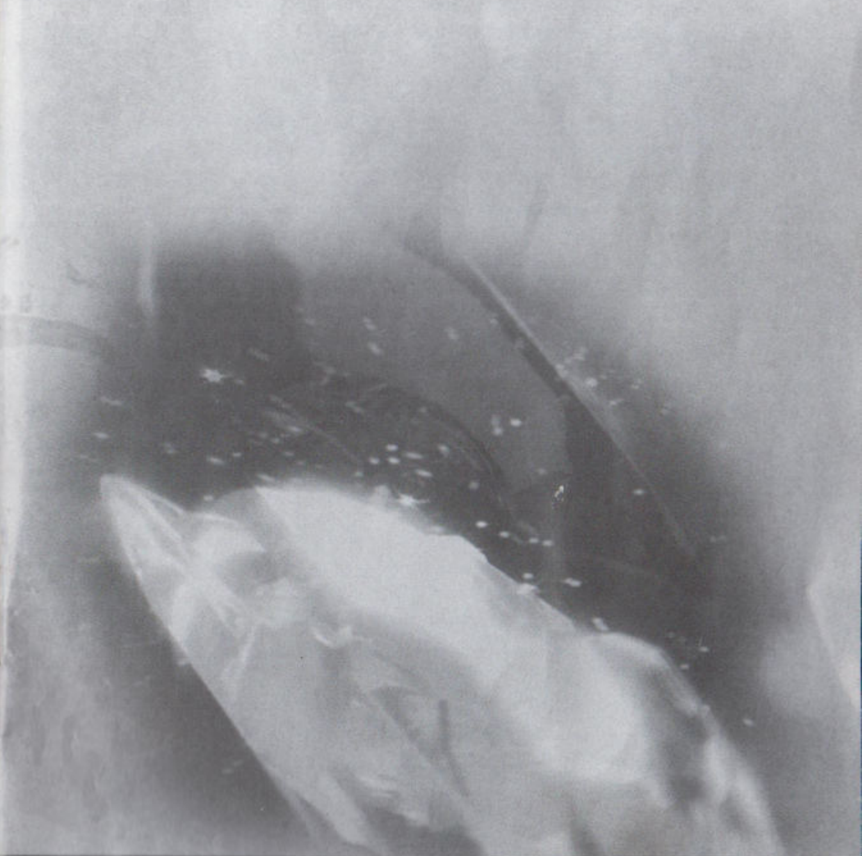
Sie befinden sich in einer Fantasiewelt, aber Sie sind nicht allein, sondern von zahlreichen Feinden umgeben. Doch das Glück ist auf Ihrer Seite. Willkommen in der Welt von *Ninety-Nine Nights*™ (N3), in der Sie mehrere Hauptfiguren bei ihrer Reise durch ein gefährliches Universum führen, das durch einen gewaltigen Konflikt zwischen den Armeen des Lichts und der Dunkelheit zerrissen wurde.

Was macht N3 so einzigartig? Heftige, erbitterte Schlachten zwischen gewaltigen Armeen. Eine detailreiche Grafik, die Soldaten auf dem Schlachtfeld individuelles Aussehen und Persönlichkeit verleiht. Und da alle Krieger auf der Grundlage einer eigenen, einzigartigen KI handeln, können sie auf Ihre Aktionen als Spielerfigur stets angemessen und vielseitig reagieren. Sie erleben die Spannung spektakulärer Schlachten, in denen riesige Armeen aus grimmigen Kriegern in einer gewaltigen Auseinandersetzung gegeneinander antreten.

In dieser von Konflikten geprägten Welt wird jede Figur mit ihrem eigenen, dramatischen Schicksal konfrontiert. Während Sie eine Figur durch ihre Geschichte führen, werden Sie mit den Motiven und Ansichten der jeweiligen Figur vertraut. Durchlaufen Sie die Szenarien aller Figuren, um die miteinander verknüpften Geschichten in chronologischer Reihenfolge zu verbinden und so schließlich die Geheimnisse des N3-Universums zu enthüllen.

Das Geheimnis der Kugel

Einst lebten die unterschiedlichen Völker der Welt in Frieden miteinander – ein Frieden, der durch die Macht der Kugel – eines magischen Steins – ermöglicht wurde, die für die Einheit der Welt sorgte. Doch als die Kugel auf rätselhafte Weise zersprang, wurde die Welt in Licht und Dunkelheit geteilt, und Zweifel und Argwohn vergiftete die Beziehungen zwischen den Völkern. Als aus Zweifel Misstrauen wurde, kam es zur Spaltung der Welt. Von diesem Moment an waren alle Völker in Auseinandersetzungen verstrickt. Dies ist die Geschichte des Konflikts, eines noch namenlosen Krieges – des großen Zusammenstoßes von Licht und Dunkelheit.



Der König der Neunundneunzig Nächte

Die Kugel selbst hatte die Erde erschaffen, aber der Wohlstand, den sie möglich machte, währte nicht ewig. Ein aus alten Zeiten stammender Dämon der Dunkelheit wurde wieder zum Leben erweckt, und der dunkle Schleier einer ewigen Nacht legte sich über die Welt. Unter der Führung des Dämons verwüstete sein Clan der Dunkelheit das Antlitz der Erde und versetzte ihre Bevölkerung in stetige Furcht. Bald griffen der Hüter der Kugel und seine Anhänger zu den Waffen, um dieser Bedrohung Einhalt zu gebieten. Mit vereinten Kräften gelang es den Helden, wieder Licht in die Welt zu bringen. Ihr Sieg erfolgte genau am hundertsten Tag nach der Wiedererweckung des alten Dämons. Von diesem Tag an war der Dämon als König der Neunundneunzig Nächte bekannt.

Der Ursprung der zwei Kugeln

An diesem hundertsten Tag wurde die Dunkelheit vertrieben, und die Welt war wieder mit der Macht der Kugel gesegnet. Allerdings sollte die Zeit des Friedens nicht lange dauern. Ein Kobold-Gefolgsmann des Hüters der Kugel sah Flammen vom Altar der Kugel emporlodern, und das, was er dann entdeckte, sollte ein Zeitalter des Chaos ankündigen: Sein Gebieter, der Hüter, war ermordet, und ein zweiter Gefolgsmann, ein Mensch, konnte mit einem fluoreszierenden Bruchstück der Kugel (der Kugel des Lichts) in den Händen flüchten. Inmitten der Flammen des Altars griff der Kobold nach der verbliebenen Hälfte der Kugel (der dunklen Kugel) und schwor dem Volk der Menschen Rache.

Der Separationskrieg

Der anschließende Krieg um die beiden Kugeln, in dem sich Menschen und Kobolde gegenüberstanden, sollte Generationen andauern. Dieser Konflikt, der später als Separationskrieg bekannt werden sollte, entwickelte sich zu Gunsten der Menschen und ihrer Kugel des Lichts, als die Elfen sich entschlossen, ihnen ihre Macht zur Verfügung zu stellen. Die Kobolde mit der dunklen Kugel waren gezwungen, sich in den verbotenen Wald der Verlorenen zurückzuziehen. Schließlich konnten die Menschen den Sieg erringen. Ihr Triumph war der Anfang der Mannaz-Zeitrechnung und der Beginn einer langen Zeit des Wohlstands für die Menschen.

Der Krieg ohne Namen

Die Zeit verging, und der Kobold-König, selbst ernannter Gebieter der Dunkelheit, rief seine Streitkräfte zusammen, erklärte den Menschen den Krieg und läutete damit das Ende des friedlichen Zeitalters für die Menschen ein. Die Streitkräfte des Lichts, durch die Rückkehr der Kobolde in Angst und Schrecken versetzt, waren in Auflösung begriffen, als sich Gerüchte verbreiteten, dass Kobold-König Dwykfarrio seine Macht von einem in alten Legenden beschriebenen Fürst der Dunkelheit erhalten habe. Schließlich stellten die königlichen Streitkräfte eine Armee um die Tempelritter auf und holten zum Gegenangriff aus. Damit begann der große Kampf zwischen den Kräften des Lichts und der Dunkelheit. Er sollte stets nur Krieg ohne Namen genannt werden.

Mittlerweile hat der lang anhaltende, teuflische Kampf zwischen den Kräften des Lichts und der Dunkelheit die Welt fest im Griff. Bis vor kurzem waren die Kräfte der Dunkelheit leicht im Vorteil, aber seit die Streitkräfte des Lichts von den Tempelrittern angeführt werden, scheint sich das Blatt zu wenden. Zudem haben die Elfen ihre Macht erneut den Kräften des Lichts zur Verfügung gestellt.

Die Streitkräfte der Dunkelheit, deren Legionen hauptsächlich aus Kobolden und Orks bestehen, dringen stetig in die Gebiete der Menschen vor. Es heißt, dass dies zum Teil der Unterstützung des Königs der Nächte zu verdanken sei. Zudem hat es sich für die Kräfte der Dunkelheit als sehr vorteilhaft erwiesen, dass sie sich mit den Arrphanern (Dunkle Elfen), eingeschworenen Feinden der Arffs (Elfen des Lichts), sowie den Stämmen der entlegenen Gebiete zusammengetan haben, die danach streben, die Gebiete ihres Ödlandes zu vergrößern. Die Arrphaner, die auch Drachen befehligen, sind wegen ihrer Gerissenheit besonders wertvolle Verbündete für die Kräfte der Dunkelheit.

Das Verhältnis zwischen den einzelnen Völkern

Kräfte des Lichts	Kräfte der Dunkelheit
Anführer Tempelritter ◆	**Anführer:** Kobold-König •
Hauptstreitkräfte: Heilige Stadt Söldnereinheit	**Hauptstreitkräfte:** Kobolde (Dunkle Ritter) Orks (Krieger)
Verbündete: Elfen des Lichts (Arffs)	**Verbündete:** Dunkle Elfen ■ (Arrphaner) Stämme aus den entlegenen Gebieten (Gewgs, Pwucks und Uus)

◆ Viele sehen in Inphyy und Aspharr, die beide Tempelritter sind, die geistigen Führer der Kräfte des Lichts.

• Es heißt, dass der Kobold-König vom König der Nächte unterstützt wird.

■ Dunkle Elfen bilden Drachen aus und befehligen sie.

Das Spielerfigurensystem

In N3 können Sie bis zu sieben verschiedene Figuren steuern, müssen aber zu Spielbeginn zunächst Inphyy auswählen. Sobald Sie bestimmte Spielbedingungen erfüllt haben, werden die übrigen Figuren freigegeben. Jede Figur verfügt über spezielle Waffen und verwendet Kugelfunken mit unterschiedlichen Attributen (weitere Informationen finden Sie auf Seite 23).

Jede Figur besitzt einen anderen Hintergrund und muss sich mit individuellen Herausforderungen auseinandersetzen. Je weiter Sie in der Geschichte einer Figur vorankommen, desto mehr fantastische Episoden dieser großartigen Erzählung entfalten sich. Durchlaufen Sie alle Geschichten Ihrer Figur, um das gewaltige Universum von Ninety-Nine Nights aus einer Vielzahl von Perspektiven zu erleben und dabei zwischen mehreren parallelen Zeitebenen zu wechseln.

Der Engel in der Purpurrüstung

Inphyy

Inphyy ist ein 17-jähriges weibliches Mitglied der Tempelritter. Sie führt ein purpurfarbenes Breitschwert und befehligt einen Licht-Kugelfunken.

Sie stammt aus einem Geschlecht, das „mit dem göttlichen Schutz des Lichts gesegnet ist", und ihr Vater hatte als Soldat im Separationskrieg Ruhm und Ehre erworben. Inphyys Vertrauen in die Tempelritter ist unerschütterlich, ebenso wie ihr Glaube an die Gerechtigkeit und ihre Loyalität gegenüber der Jungfrau des Lichts.

Hinter ihrer Dickköpfigkeit verbirgt Inphyy eine heimliche Schwäche – eine enorme Bewunderung für ihren älteren Stiefbruder Aspharr. Mit ihrem leidenschaftlichen Einsatz für die Gerechtigkeit versucht sie, diese Gefühle zu verbergen.

Der blaue Ritter wider Willen

Aspharr

Aspharr ist ein 19-jähriger blauer Tempelritter. Er befehligt einen Licht-Kugelfunken und trägt einen Langspeer. Er ist Inphyys tapferer älterer Stiefbruder und schon seit Kindertagen mit Ectvarr, der Jungfrau des Lichts, befreundet. Er ist sehr um seine jüngere Schwester besorgt.

Wenn auch noch sehr jung, ist Aspharr doch bereits ein umsichtiger Mann mit einem kühlen Kopf. Er verabscheut Konflikte, gibt anderen nur ungern Befehle und hadert zutiefst mit der Tatsache, dass im Krieg gegen die Orks Menschenleben geopfert werden. Aspharr fällt es schwer, Gerechtigkeit lediglich als Mittel zum Zweck anzusehen, wie viele der Menschen es tun.

Der Mann mit der inneren Größe

Myifee

Myifee ist ein 32-jähriger Söldner, der einen Feuer-Kugelfunken befehligt. Bei seinem verschmitzten Lächeln bekommen die Menschen meist einen falschen Eindruck. Tatsächlich ist er ein stolzer Krieger, der stets sein Äußerstes gibt – gleich, ob auf dem Schlachtfeld, in der Liebe oder im Wirtshaus.

Da er aus einer Familie aus Rechtsgelehrten und Politikern stammt, ist es für Myifee nichts Neues, dass Menschen das eine denken und das andere tun können. Er war einst Tempelritter, verließ diese jedoch, um unabhängiger Soldat zu werden, als deutlich wurde, dass die königliche Armee bereit war, das gemeine Volk schutzlos zurückzulassen.

Auch wenn einige seiner Entscheidungen unvorsichtig erscheinen mögen, ist Myifee vor allem jemand, der den Dingen ins Auge sieht. Im derzeit herrschenden Krieg hat er sich freiwillig als Leibwache der Schwertkämpferin Epharr gemeldet. Wer an der zynischen Oberfläche dieses Mannes kratzt, wird darunter einen liebenswerten Menschen voller Leidenschaft und Ehrgefühl entdecken.

Zauberin und Freundin der Wassergeister

Tyurru

Diese Zwölfjährige ist eine Zauberin der Zauberakademie in der Heiligen Stadt und befehligt einen Wasser-Kugelfunken. Der große, alte Zauberer Mylarrvaryss fand Tyurru als Neugeborenes am Fuße eines alten Baumes und zog sie liebevoll groß, da er keine eigene Familie hatte.

Mit ihrem schlüsselförmigen Stab kann Tyurru Furcht einflößende Magie freisetzen. Sie kämpft mit Unterstützung eines seltsamen Lebewesens, das sie auf einem ihrer Trainingsausflüge in einer Höhle entdeckte und mit dem sie seither befreundet ist.

Sie ist eine geniale Zauberin, aber in ihrem Herzen immer noch ein ganz normales junges Mädchen. Tyurru sehnt sich sehr danach, die Welt kennen zu lernen, denn sie hat noch nie mit Gleichaltrigen gespielt und war noch nie weit weg von Zuhause.

Der Mann des Glaubens

Klarrann

Dieser 30-jährige Priester dient in der Kirche von Arrphathoss, einem Orden mit Sitz in der Bastide von Varrgandd. Dank seiner unglaublichen körperlichen Kraft kann er im Kampf einen Stab (mit dem Symbol seines Ordens an der Spitze) sicher und geschickt wie einen großen Knüppel schwingen. Außerdem befehligt er einen Seelen-Kugelfunken.

Klarrann würde seine kriminelle Vergangenheit, in der er sich auch an der Kirche und ihren Dienern schuldig gemacht hat, am liebsten vergessen. An einem schicksalhaften Tag hätte er einmal fast einen Priester getötet, der ihn am Diebstahl von Kirchengeldern hindern wollte. Der Priester stellte ihn zur Rede, und Klarrann sah schließlich ein, dass sein Handeln falsch war.

Die Lehren seiner Kirche haben aus einem aufbrausenden, streitlustigen und allgemein schwierigen jungen Mann einen zutiefst nachdenklichen Menschen werden lassen.

Klarrann glaubt, dass seine gegenwärtige Lage darauf zurückzuführen ist, dass die Geister seinen Glauben auf die Probe stellen wollen. Im Angesicht der Gräuel des Kriegs um die Kugel strebt er unermüdlich nach Wahrheit und lernt dabei, sein eigenes Schicksal anzunehmen. Er wird Zeuge all der Dramen, die sich im Verlauf der Geschichte von Ninety-Nine Nights entwickeln.

Der rachsüchtige Kobold-Krieger

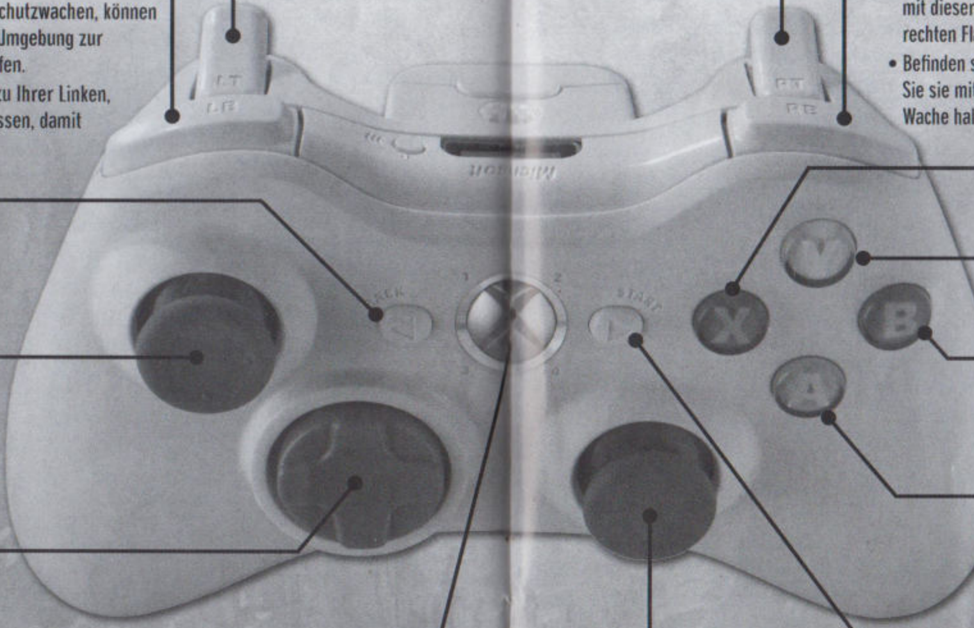
Dwingvatt

Dwingvatt ist ein Kobold, der in Fort Wyandeek lebt. Er befehligt einen Kugelfunken aus Windelementen. Dwingvatts Haut ähnelt der eines Menschen, was ihn zu seinem Leidwesen von den anderen Kobolden unterscheidet. Er hat große Hochachtung vor seinem älteren Bruder Dwinga (der ihm stets durch schwere Zeiten geholfen hat) und hält diesen für einen vorbildhaften Kobold.

Eines unglückseligen Tages jedoch wurden die Kobolde überraschend von den Tempelrittern angegriffen, und Dwinga starb durch die Hand einer ganz bestimmten Ritterin. Angetrieben vom Wunsch nach Rache und bewaffnet mit zwei Krummschwertern machte sich Dwingvatt auf die Suche nach der Frau in der roten Rüstung, um die offene Rechnung mit dem Schicksal zu begleichen.

Bei dem Versuch, Dwingas Tod zu rächen, beweist Dwingvatt, dass er entschlossen ist, ein ebenso starker und geachteter Kobold zu werden wie sein Bruder. Können Sie Dwingvatt dabei helfen, die Ritterin zu finden und den Kreis des Schicksals zu schließen?

Steuerung



LT LINKER SCHALTER

Blocken/Kameraperspektive zurücksetzen

LB LINKER BUMPER

Herbeirufen/Entlassen von Wachen zur Linken

- Befinden sich zu Ihrer Linken keine Schutzwachen, können Sie mit dieser Taste Einheiten in der Umgebung zur Deckung Ihrer linken Flanke herbeirufen.
- Befinden sich bereits Schutzwachen zu Ihrer Linken, können Sie sie mit dieser Taste entlassen, damit sie in dem Bereich Wache halten.

BACK

Statusanzeige

LINKER STICK

Bewegen/Menüauswahl

STEUERKREUZ

Kommandieren von Schutzwachen (siehe Seite 28-29)

- ⬆: Angreifen der durch einen großen Pfeil gekennzeichneten feindlichen Einheit.
- ⬇: Neugruppieren in der Nähe der Spielerfigur und Angreifen von Feinden in der Nähe.

Menüauswahl

Xbox Guide-Taste

Xbox Guide

RT RECHTER SCHALTER

Spezialbewegung

RB RECHTER BUMPER

Herbeirufen/Entlassen von Schutzwachen zur Rechten

- Befinden sich zu Ihrer Rechten keine Schutzwachen, können Sie mit dieser Taste Einheiten in der Umgebung zur Deckung Ihrer rechten Flanke herbeirufen.
- Befinden sich bereits Schutzwachen zu Ihrer Rechten, können Sie sie mit dieser Taste entlassen, damit sie in dem Bereich Wache halten.

X-TASTE

Normaler Angriff

Y-TASTE

Superangriff

B-TASTE

Kugelangriff, Kugelfunke/Zurück

A-TASTE

Sprung/Bestätigen

(Die Figur Klarrann kann nicht springen)

START

Menü **Pause**/Spiel starten

RECHTER STICK

Kameraperspektive ändern

(Klicken, um Entfernung einzustellen)

Hinweis: Im Spiel können Sie die Figurensteuerung anzeigen, indem Sie im Menü **Pause** die Option **Steuerung** auswählen (siehe Seite 32).

Spielbeginn

Das Hauptmenü

Sobald Sie die Spiele-DVD eingelegt haben und die Eröffnungssequenz abgespielt wird, drücken Sie START, um zum Hauptmenü des Spiels zu gelangen. Wenn Sie N3 zum ersten Mal spielen, wählen Sie **Figur auswählen** oder **Training** aus, um die Grundlagen des Spiels kennen zu lernen. Wenn Sie ein bereits gespeichertes Spiel fortsetzen, wählen Sie **Laden** aus.

Figur auswählen: Wählen Sie eine Figur aus, und beginnen Sie das Spiel von Anfang an.

Laden: Setzen Sie ein Spiel fort, das Sie bereits angefangen und gespeichert haben.

Bibliothek: Zeigen Sie Figurenprofile, Missionsergebnisse und Grafiken an.

Optionen: Konfigurieren Sie die Spieleinstellungen.

Training: Lernen Sie die Grundlagen des Spiels.

Bibliothek

Figurenprofile: Zeigen Sie das Profil Ihrer Figur an.

Missionsergebnisse: Zeigen Sie die Ergebnisse der Missionen an, die Sie beendet haben.

Grafik: Zeigen Sie eine Vielzahl von Abbildungen und Grafiken zum Spiel an.

Optionen

Lautstärke: Stellen Sie die Lautstärke für Hintergrundmusik, Soundeffekte und die Stimme Ihrer Figur ein.

Kamera: Stellen Sie die Bewegungen der Kamera mithilfe von X- und Y-Achse ein.

Vibration: Schalten Sie die Vibration des Controllers ein und aus.

Kontrast: Stellen Sie den Farbkontrast des Bildschirms ein.

Navigation

Spielfluss

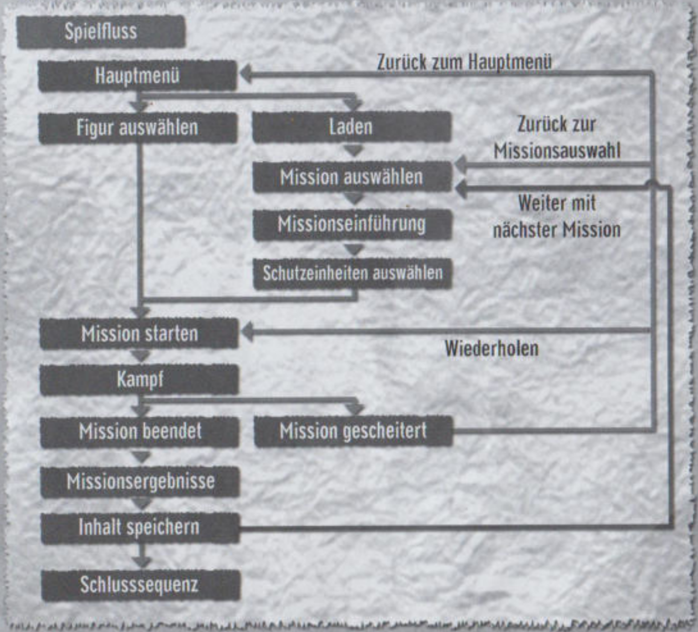
Je nachdem, welche Figur Sie auswählen, durchlaufen Sie in N3 unterschiedliche Handlungspfade, und Sie müssen mehrere Teilmissionen innerhalb einer Mission erfolgreich beenden, um in der Spielhandlung weiter voranzukommen. Die Einzelheiten Ihrer aktuellen Mission können Sie stets über das Menü **Pause** anzeigen (siehe Seite 32).

Sie sind am Ende (und das Spiel wird beendet), wenn die Figur, die Sie steuern, all ihre Trefferpunkte (TP) verloren hat und stirbt bzw. wenn es Ihnen nicht gelingt, die Teilmissionen innerhalb der einzelnen Missionen erfolgreich zu beenden.

Viele Feinde stellen sich Ihnen in den Weg – darunter Orks, Kobolde, Trolle und Drachen –, und sie alle gehen in großer Zahl auf Sie los. Es ist an Ihnen, sich jeder Ihnen zur Verfügung stehenden Waffe zu bedienen, um Ihre Feinde auszulöschen.

Speichern

Nachdem die Missionsergebnisse angezeigt wurden, können Sie Ihr Spiel speichern. Hinweis: Sie können ein Spiel nicht während eines Kampfes speichern. Ein gespeichertes Spiel können Sie aus dem Hauptmenü erneut starten.



Vorbereitung für den Kampf

Figur auswählen

Wenn Sie N3 zum ersten Mal spielen, müssen Sie zunächst **Figur auswählen** im Hauptmenü auswählen.

Zu Anfang können Sie nur Inphyy steuern, aber im Verlauf des Spiels werden weitere Figuren verfügbar. Um das Grundprofil einer Figur anzuzeigen, markieren Sie die Figur, und drücken Sie dann A. Wenn Ihnen eine Figur zusagt, wählen Sie diese aus, und starten Sie das Spiel.

Mission auswählen

Wenn Sie eine Figur ausgewählt haben, wird vor dem Start der Mission ein Einführungsvideo abgespielt. Sobald Sie die Mission beendet haben, können Sie auf dem Missionsauswahlbildschirm die nächste Mission auswählen.

Um nach Beendigung einer Mission die Spieldaten zu speichern und zu laden, drücken Sie auf dem Missionsauswahlbildschirm START. Hinweis: Sie können Ihr Spiel nicht während eines Kampfes speichern, und Sie können keine gespeicherten Daten zwischen Festplatte und Memory Unit verschieben.

Missionseinführung

Wenn Sie auf dem Missionsauswahlbildschirm eine Mission auswählen, wird eine kurze Beschreibung der jeweiligen Mission angezeigt.

Schutzeinheiten auswählen

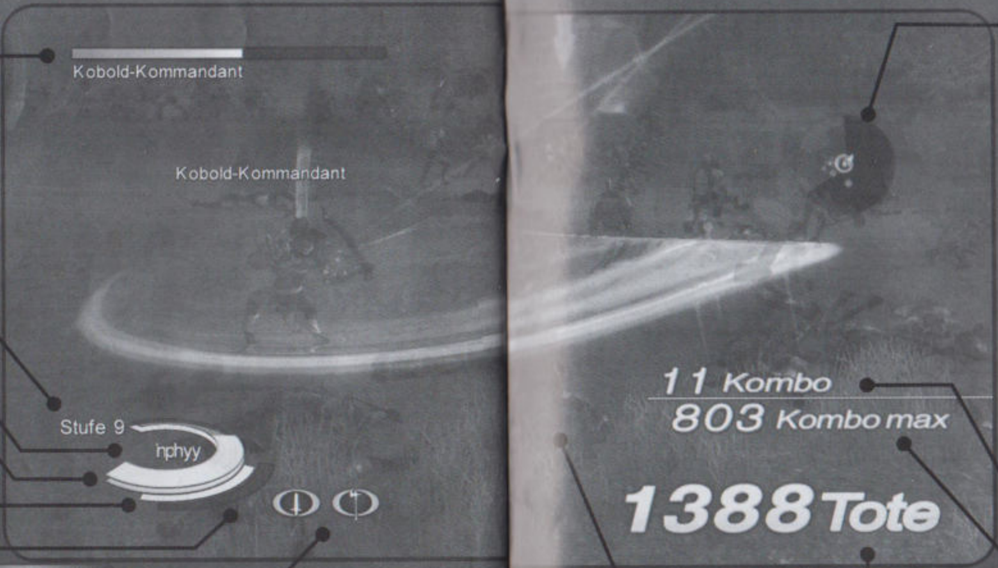
Auf dem Bildschirm **Schutzeinheiten auswählen** können Sie den Typ der Schutzwache auswählen, die Ihnen zu Beginn einer Mission zugewiesen wird. Es gibt vier Schutzwachentypen: Infanterie, Schwere Infanterie und Speerkämpfer (alles Nahkampfspezialisten) sowie Bogenschützen (auf den Fernkampf spezialisiert). Wählen Sie den Schutzwachentyp aus, der am besten zu Ihrem Kampfstil passt. Der linke Bumper ist den Schutzwachen zu Ihrer Linken, der rechte Bumper den Schutzwachen zu Ihrer Rechten zugewiesen. Je nachdem, welche Figur Sie auswählen, sind bestimmte Arten von Schutzwachen für Sie nicht verfügbar.

Missionsergebnisse

Sobald Sie die letzte Teilmission in der von Ihnen ausgewählten Mission beendet haben, werden die Missionsergebnisse angezeigt, und Sie können Ihre Wertung sehen. Ihre Wertung ist abhängig von den Gesamtergebnissen bei Erreichen der unten genannten Ziele.

- Zeit: Die Zeit, die Sie benötigt haben, um die Mission durchzuführen.
- Tote: Die Anzahl der von Ihnen besiegten Feinde.
- Standardangriff: Die Anzahl der Feinde, die Sie mit Ihrem Standardangriff besiegt haben.
- Kugelfunke: Die Anzahl der Feinde, die Sie mit dem Kugelfunken besiegt haben.
- Erhaltene Kugeln: Die Anzahl der Kugeln, die Sie von besiegten Feinden erhalten haben.
- Kombo max.: Die Anzahl der Treffer, die Sie Feinden in einem kontinuierlichen Angriff zufügen konnten.
- Überlebensrate, Wachen (%): Der Prozentsatz der Schutzwachen, die die Mission überlebt haben.
- Erfolgreiche Missionen: Gibt an, wie oft Sie diese Mission erfolgreich beendet haben.
- Bonus: Die Bonus-Erfahrungspunkte (EP), die für jede Mission festgelegt sind.
- Punkte: Punkte, die Sie für das erfolgreiche Beenden einer Mission erhalten. Sie brauchen diese Punkte, um einige Objekte in der Bibliothek anzeigen zu können.

Die Bedeutung der Bildschirmelemente



Feindliche Trefferpunkte

Wird bei besonderen Feinden, wie Anführern und Helden, angezeigt.

Figurenstufe

Figurenname

Figurentrefferpunkte

Kugelangriffsanzeige

Wenn diese Anzeige blinkt, können Sie einen Kugelangriff ausführen.

Kugelfunkenanzeige

Wenn diese Anzeige blinkt, können Sie einen Kugelfunkenangriff ausführen.

Schutzeinheiten

In diesem Bereich werden die Schutzwachen auf Ihrer linken und Ihrer rech en Seite angezeigt. Um welchen Einheitentyp es sich handelt, können Sie an vi verschiedenen Symbolen erkennen. Die Farbe der Symbole wechselt von Gr n über Gelb zu Rot. Diese Farben zeigen an, wie viele Schutzwachen innerhal einer Einheit noch übrig sind. Rot weist darauf hin, dass die Einheit sich kurz vor er vollständigen Auslöschung befindet. Wenn bei einem dieser Symbole vier b nkende Linien angezeigt werden, heißt dies, dass die Einheit in einen Kampf verwic lt ist.

Die Minikarte

Die Minikarte zeigt das Gebiet an, in dem Sie sich befinden. Der blaue, fächerförmige Bereich, der von der Mitte ausgeht, zeigt die Blickrichtung der Kamera. Der blaue Punkt in der Mitte der Minikarte ist Ihre Spielerfigur, und der Scheitelpunkt des blauen Dreiecks zeigt die Richtung, in der Sie sich bewegen. Grüne Punkte sind Verbündete, rote Punkte sind Feinde.

Die Anzahl aufeinander folgender Treffer durch Kombo-Angriffe bei Ihrem aktuellen Vorstoß.

Die höchste Anzahl von Kombo-Treffern in dieser Mission.

Die von Ihnen gesteuerte Figur.

Die Anzahl der Feinde, die Sie in dieser Mission besiegt haben.

Wird dieses Symbol in der Bildschirmmitte angezeigt, kann die Spielerfigur den Bereich nicht betreten.

Kugeln

Wenn Sie einen Feind besiegen, wird eine rote Kugel angezeigt. Besiegen Sie einen Feind mit einem Kugelangriff, wird eine blaue Kugel angezeigt. Diese Kugeln werden automatisch gesammelt und lassen Kugelangriffsanzeige und Kugelfunkenanzeige steigen. Sobald sie voll sind, können Sie Kugelangriffe und Kugelfunkenangriffe starten (siehe Seite 23).

Kugeln

Objekte

Einige der Objekte, die Sie sammeln, besitzen Kräfte, die Sie für begrenzte Zeit verwenden können, zum Beispiel Rüstungsembleme und geflügelte Stiefel. Die blauen Symbole für diese Objekte werden unten am Bildschirm angezeigt. Objektsymbole blinken so lange, wie Sie Ihre Kraft nutzen können, und werden ausgeblendet, wenn die Objekte ihre Kraft verlieren.

Figurenaktionen

Aktionstypen

Sie können die folgenden Aktionen durchführen.

Bewegungen	Sie können zwischen Gehen und Laufen wechseln, indem Sie den linken Stick nach vorn drücken. Um die Richtung zu ändern, drücken Sie den Stick nach links, rechts oder ziehen ihn nach vorn. Außerdem können Sie über Ihre Feinde hinwegspringen (A drücken).
Angriffe	Neben Ihren normalen und Superangriffen können Sie auch Kombo-Angriffe, Kugelangriffe und Kugelfunkenangriffe einsetzen.
Blocken	Ihre Figur kann feindlichen Angriffen ausweichen und Angriffe mit Waffenunterstützung blocken.
Befehle	Sie können Ihren Schutzeinheiten Befehle erteilen (siehe Seite 28).

Viele verschiedene Aktionen

N3 verfügt über viele verschiedene Angriffsarten, darunter einen Vertikalangriff (wirkungsvoll bei Feinden, die von vorn kommen), einen Horizontalangriff (um den Bereich um Sie herum abzudecken) und großflächige Angriffe (gegen mehrere Feinde gleichzeitig). Je nachdem, welche Figur Sie auswählen, stehen Ihnen unterschiedliche Angriffsarten zur Verfügung. Wichtig ist, dass Sie die richtigen Angriffe für Ihre Zwecke auswählen.

So gibt es zum Beispiel Angriffe aus der Luft, die Sie durch Hochspringen einleiten können (für einige Figuren sind Spezialangriffe aktiviert), schnelle Vorstöße und Riposten (direkte Gegenangriffe). Versuchen Sie, Kugelangriffe (siehe Seite 23) und Kombo-Angriffe (siehe Seite 24) zu kombinieren, um Ihre Feinde erfolgreich auszulöschen.

Kugelangriffe und Kugelfunken

Während Sie Feinde mit normalen und Superangriffen (Standardangriffen) besiegen, erlangen Sie die Fähigkeit zur Verwendung bestimmter Spezialangriffe, den so genannten Kugelangriffen und Kugelfunkenangriffen. Mit beiden können Sie Ihre Feinde noch schneller besiegen. Achten Sie auf die beiden Kugelanzeigen, wenn Sie sich durch eine Mission kämpfen.

Kugelangriffe

Wenn Sie einen Feind mit einem Standardangriff besiegen, wird eine rote Kugel angezeigt, und Ihre Kugelangriffsanzeige steigt. Sobald die Kugelangriffsanzeige voll ist, drücken Sie B, um Kugelangriffe zu aktivieren. Drücken Sie dann X oder Y, um für kurze Zeit wirkungsvolle Spezialangriffe auszuführen. Durch den geschickten Einsatz dieser Spezialangriffe können Sie sich aus schwierigen Situationen befreien.

Kugelfunken

Wenn Sie einen Feind während eines Kugelangriffs besiegen, wird auf dem Bildschirm eine blaue Kugel angezeigt, und Ihre Kugelfunkenanzeige steigt. Sobald die Kugelfunkenanzeige voll ist, drücken Sie B, um Kugelfunkenangriffe zu aktivieren. (Wenn bei Ausführen dieses Angriffs sowohl die Kugelangriffsanzeige als auch die Kugelfunkenanzeige voll ist, wird zuerst der Kugelfunke ausgeführt.)

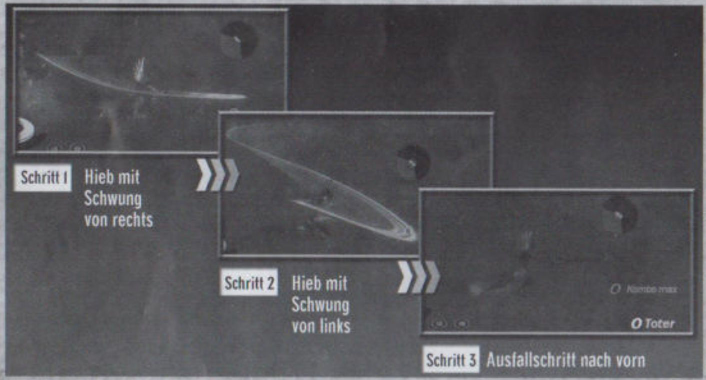
Der Kugelfunke ist ein äußerst wirkungsvoller Angriff, der Feinden innerhalb eines bestimmten Bereichs großen Schaden zufügen kann. Reichweite und Wirkung des Angriffs hängen davon ab, welche Figur Sie momentan kontrollieren.

Kombo-Angriffe

Wenn Sie zwei oder mehr Standardangriffe mit dem richtigen Timing ausführen, können Sie einen „Kombo-Angriff" bzw. „Kombo" ausführen. Es gibt eine Reihe verschiedener „Kombos" mit jeweils unterschiedlicher Wirkung und Angriffsstärke. Sie können Ihre Standardangriffe zu einer ziemlich großen Anzahl verschiedener Kombos kombinieren.

Zu Beginn des Spiels haben Sie noch keinen Zugriff auf alle Arten von Kombos, aber je weiter Sie vorankommen, desto mehr neue Kombos können Sie ausführen.

Inphyys Kombos Beispiel: Y+Y+X



Inphyys Basis-Kombos

Kombo	Tasten	Details
Flügelring	X+Y	Greifen Sie Feinde, die Sie umzingelt haben, im Drehen an.
Schwertstoß	Y+X	Mähen Sie Feinde direkt vor Ihnen nieder, und gleiten Sie an Ihnen vorbei.
Tanzendes Schwert	Y+Y+Y	Schnellen Sie in die Luft, um Feinde von weit oben anzugreifen.
Mistralangriff	X+X+X+X	Stürmen Sie durch die Reihe der Feinde vor Ihnen, um dann hochzuspringen und einen Stoß von oben auszuführen.
Tanzendes Schwert (Stufe 2)	Y+Y+Y+Y	Drehen Sie sich, um Feinden vor Ihnen schweren Schaden zuzufügen.

Weitere Figuren

Im Spiel kommen zwei Arten von Nicht-Spieler-Figuren (Non-Player Characters, NPCs) vor: die gewöhnlichen Soldaten, aus denen die Mannschaftsränge der Armeen bestehen, und die Figuren, die eine wichtige Rolle in der Handlung spielen. Im Folgenden werden einige der wichtigen NPCs beschrieben, die Ihnen im Spiel begegnen werden:

Ectvarr

Die Jungfrau des Lichts, die zu den Hütern der Kugel des Lichts gehört. Ectvarr ist die Prinzessin der Heiligen Stadt Varrfarrinn und seit ihrer Kindheit mit Aspharr befreundet.

Grorgann

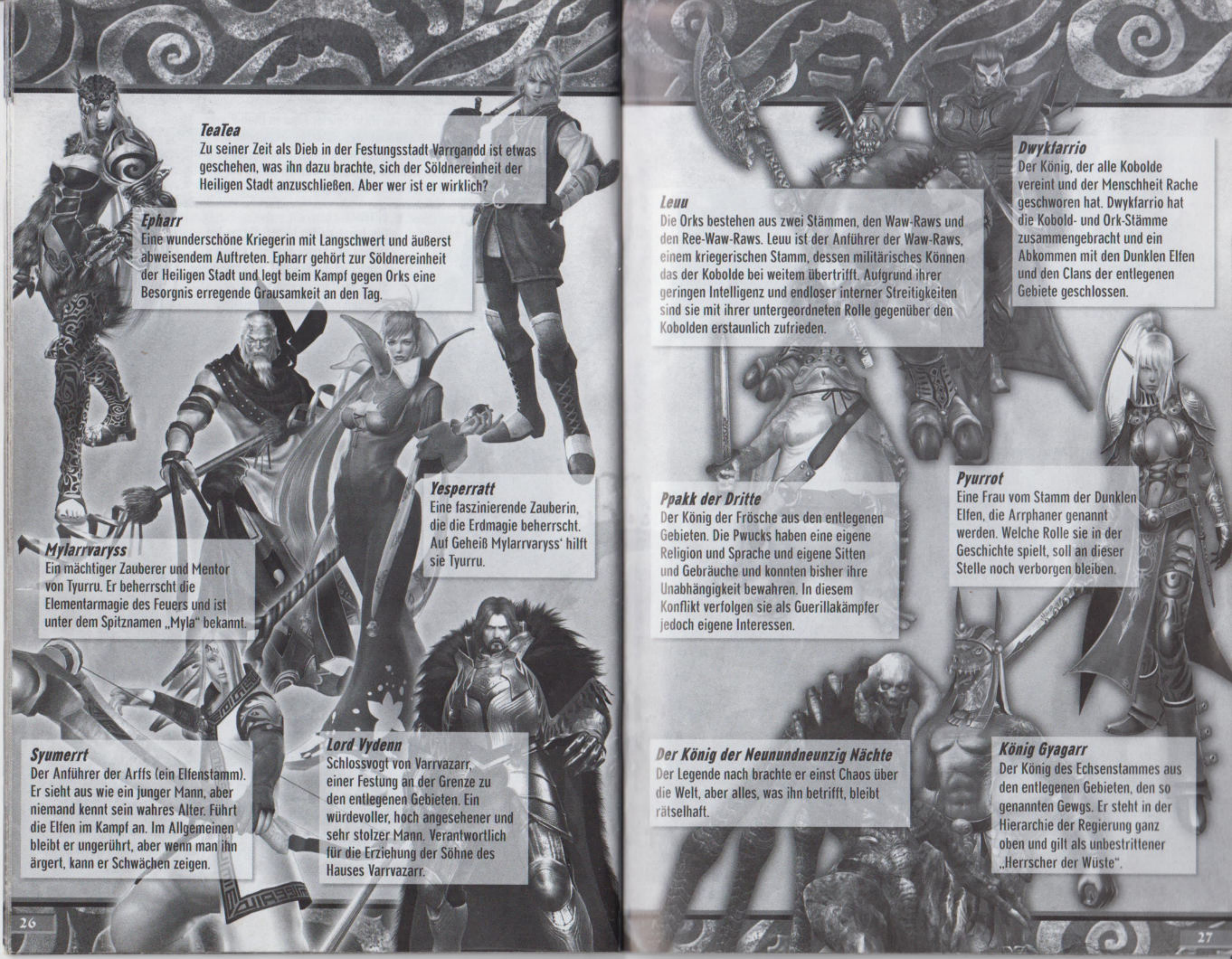
Ein erfahrener Ritter. Gehört zu den stellvertretenden Kommandanten der Tempelritter. Er war ursprünglich die rechte Hand von Inphyys und Aspharrs Vater, ist jetzt aber allein dafür verantwortlich, das Leben der Geschwister zu schützen.

Heppe

Ein 20 Jahre junger Tempelritter, der zu Aspharrs besten Freunden gehört. Er ist auch Inphyy sehr zugetan und hilft ihr, wann immer er nur kann.

Badokk

Wie Grorgann ist auch er stellvertretender Kommandant der Tempelritter. Als einer der obersten Befehlshaber der Söldnereinheit der Heiligen Stadt führt dieser Infanteriesoldat eine Hellebarde, um die Heilige Stadt bis zum Äußersten zu verteidigen.



TeaTea
Zu seiner Zeit als Dieb in der Festungsstadt Varrgandd ist etwas geschehen, was ihn dazu brachte, sich der Söldnereinheit der Heiligen Stadt anzuschließen. Aber wer ist er wirklich?

Epharr
Eine wunderschöne Kriegerin mit Langschwert und äußerst abweisendem Auftreten. Epharr gehört zur Söldnereinheit der Heiligen Stadt und legt beim Kampf gegen Orks eine Besorgnis erregende Grausamkeit an den Tag.

Yesperratt
Eine faszinierende Zauberin, die die Erdmagie beherrscht. Auf Geheiß Mylarrvaryss' hilft sie Tyurru.

Mylarrvaryss
Ein mächtiger Zauberer und Mentor von Tyurru. Er beherrscht die Elementarmagie des Feuers und ist unter dem Spitznamen „Myla" bekannt.

Syumerrt
Der Anführer der Arffs (ein Elfenstamm). Er sieht aus wie ein junger Mann, aber niemand kennt sein wahres Alter. Führt die Elfen im Kampf an. Im Allgemeinen bleibt er ungerührt, aber wenn man ihn ärgert, kann er Schwächen zeigen.

Lord Vydenn
Schlossvogt von Varrvazarr, einer Festung an der Grenze zu den entlegenen Gebieten. Ein würdevoller, hoch angesehener und sehr stolzer Mann. Verantwortlich für die Erziehung der Söhne des Hauses Varrvazarr.

Leuu
Die Orks bestehen aus zwei Stämmen, den Waw-Raws und den Ree-Waw-Raws. Leuu ist der Anführer der Waw-Raws, einem kriegerischen Stamm, dessen militärisches Können das der Kobolde bei weitem übertrifft. Aufgrund ihrer geringen Intelligenz und endloser interner Streitigkeiten sind sie mit ihrer untergeordneten Rolle gegenüber den Kobolden erstaunlich zufrieden.

Dwykfarrio
Der König, der alle Kobolde vereint und der Menschheit Rache geschworen hat. Dwykfarrio hat die Kobold- und Ork-Stämme zusammengebracht und ein Abkommen mit den Dunklen Elfen und den Clans der entlegenen Gebiete geschlossen.

Ppakk der Dritte
Der König der Frösche aus den entlegenen Gebieten. Die Pwucks haben eine eigene Religion und Sprache und eigene Sitten und Gebräuche und konnten bisher ihre Unabhängigkeit bewahren. In diesem Konflikt verfolgen sie als Guerillakämpfer jedoch eigene Interessen.

Pyurrot
Eine Frau vom Stamm der Dunklen Elfen, die Arrphaner genannt werden. Welche Rolle sie in der Geschichte spielt, soll an dieser Stelle noch verborgen bleiben.

Der König der Neunundneunzig Nächte
Der Legende nach brachte er einst Chaos über die Welt, aber alles, was ihn betrifft, bleibt rätselhaft.

König Gyagarr
Der König des Echsenstammes aus den entlegenen Gebieten, den so genannten Gewgs. Er steht in der Hierarchie der Regierung ganz oben und gilt als unbestrittener „Herrscher der Wüste".

Das Spielsystem

Das Schutzeinheitensystem

Ihre Spielerfigur kann während des Kampfes auf die Hilfe von Schutzeinheiten zurückgreifen. Sie können jeweils bis zu zwei Schutzeinheiten gleichzeitig zu Ihrer Verteidigung herbeirufen.

Die beiden Schutzeinheiten werden mit dem linken bzw. dem rechten Bumper gesteuert.

Wenn Ihnen keine Schutzeinheiten zugewiesen sind, können Sie die Bumper drücken, um eine befreundete Einheit in der Nähe als Schutzeinheit herbeizurufen. Um die Füße der Soldaten wird ein weißer Ring eingeblendet. Sobald Sie die Schutzeinheiten herbeigerufen haben, können Sie den linken oder rechten Bumper drücken, um sie aus Ihren Diensten zu entlassen und an der jeweiligen Stelle zurückzulassen, um diese zu verteidigen. Soldaten, die in Bereitschaft sind, haben einen Ring aus weißen Punkten um die Füße.

Eine mysteriöse Spielerfigur

Wenn Sie das Spiel mit allen sechs verfügbaren Spielerfiguren beenden, wird eine weitere Spielerfigur freigegeben – eine geheimnisvolle Figur, die Sie noch tiefer in die Welt von N3 eintauchen lässt.

Angriffsbefehl für Schutzwachen

Wenn Sie Ihre Schutzeinheiten antreten lassen, können Sie Ihnen durch Drücken von ↑ und ↓ auf dem Steuerkreuz Kampfbefehle erteilen. Es gibt zwei Arten von Befehlen: Angreifen ↑ und Verteidigen ↓. Wenn Sie Ihren Schutzeinheiten befehlen, anzugreifen, bewegen sich die Einheiten in Richtung des großen, nach unten weisenden Pfeils auf dem Bildschirm und beginnen mit dem Angriff auf die Feinde in Ihrer Nähe.

Verteidigungsbefehl für Schutzwachen

Wenn Sie den Befehl zur Verteidigung geben, versammeln sich die Schutzeinheiten um Sie herum. Sie halten diesen Verteidigungsring und schlagen zurück, wenn sich Ihnen Feinde aus dem Umkreis nähern.

Beachten Sie beim Erteilen von Befehlen, dass Ihnen beide Schutzeinheiten gehorchen. Wenn Sie keine bestimmten Kampfbefehle erteilt haben, folgen Ihre Schutzeinheiten Ihnen automatisch nach.

Figurenentwicklung

Je mehr Feinde Sie besiegen und je mehr Kugeln Sie erhalten, desto höher steigt Ihre Stufe. Dabei steigt auch Ihre Trefferpunktanzeige, und Sie erlangen die Fähigkeit, neue Kombo-Angriffe auszuführen und Ihre Vielseitigkeit im Kampf zu verbessern. Auch dank neuer, besserer Waffen können Sie wirkungsvoller angreifen.

Objekte

Während Sie sich durch das Spiel bewegen und Ihre Feinde besiegen, werden zwei Klassen von Objekten auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie Objekte der ersten Klasse (zum Beispiel Tränke) aufsammeln, werden Ihnen vorübergehende Vorteile zuteil. Die zweite Klasse von Objekten (wie Waffen und Extras) wird nur wirksam, wenn Sie sie aktivieren. Wird eine Schatztruhe angezeigt, können Sie diese auch angreifen und zerstören, um in den Besitz der darin befindlichen Objekte zu gelangen.

Waffen und Extras

Jede Figur kann eine Auswahl von Waffen aktivieren. Wenn Sie eine Waffe auswählen, können Sie im Menü **Pause** (siehe Seite 32) Status auswählen, um diese zu aktivieren und im Kampf auszuprobieren. Ihre Angriffe werden wirkungsvoller, wenn Sie Objekte aus höheren Stufen aktivieren.

Benutzerdefinierter Soundtrack

Dank des benutzerdefinierten Soundtracks können Sie während des Spiels Ihre Lieblingsmusik von Ihrer Xbox 360 Festplatte oder einem Audio-Player abspielen. Zum Verwenden dieser Funktion drücken Sie die Xbox Guide-Taste, um den Xbox Guide zu öffnen. Gehen Sie zu **Musik auswählen**, und wählen Sie Ihre Musikquellen aus. Nach der Auswahl des gewünschten Titels drücken Sie die B-Taste, um zum Spiel zurückzukehren.

Eine Liste von Objekten

Um sich wirkungsvoll durch das Spiel zu bewegen, sollten Sie die Wirkung der verschiedenen Objekte kennen und wissen, wie Sie diese am besten einsetzen. Einige der wichtigsten Objekte sind unten beschrieben – setzen Sie diese also umsichtig ein.

Großer Roter Trank

Bringt Ihre TP vollständig wieder zurück.

Mittlerer Roter Trank

Bringt die Hälfte Ihrer TP wieder zurück.

Kleiner Roter Trank

Bringt 20 % Ihrer TP wieder zurück.

Großer Blauer Trank

Lässt Ihre Kugelangriffsanzeige um 60 % steigen.

Kleiner Blauer Trank

Lässt Ihre Kugelangriffsanzeige um 20 % steigen.

Kampfemblem

Lässt Ihre TP um 20 % und die max. TP Ihrer Schutzwache um 50 % steigen.

Leuchtendes Emblem

Lässt Ihre Kugelfunkenanzeige vorübergehend ansteigen, wenn Sie einen Blauen Trank oder eine Rote Kugel aufsammeln.

Heilendes Holz

Bringt Ihre TP und die TP verbündeter Figuren für eine bestimmte Dauer langsam wieder zurück

Gral

Führt zu einem vorübergehenden Anstieg von Angriffs- und Abwehrstärke für Sie und Ihre Schutzwachen um 20 %; bewirkt außerdem einen Anstieg der kritischen Rate um 50 %.

Schwertemblem

Lässt Ihre Angriffsstärke vorübergehend steigen.

Rüstungsemblem

Verdoppelt vorübergehend Ihre Abwehrstärke.

Geflügelte Stiefel

Lassen Sie vorübergehend schneller werden.

Engelsflügel

Machen Sie vorübergehend unverwundbar.

Das Menü „Pause“

Wenn Sie während des Spiels START drücken, wird das Spiel angehalten und das Menü **Pause** angezeigt. Im Menü **Pause** können Sie den Status oder die Missionsziele Ihrer Figur sehen oder sich über mögliche Kombo-Angriffsvariationen informieren. Außerdem können Sie hier Objekte aktivieren und deaktivieren. Sie sollten Ihren Status überprüfen, um zu sehen, was sich geändert hat, wenn Sie eine Stufe weiter gekommen oder neue Ausrüstung erhalten haben.

Fortsetzen: Zurück zum Spiel.

Status: Überprüfen Sie Ihren Status, und aktivieren/deaktivieren Sie Waffen und Objekte.

Kombo-Angriffe: Zeigen Sie eine Beschreibung der Kombo-Angriffe an, die Sie gelernt haben.

Steuerung: Überprüfen Sie die Konfiguration des Controllers.

Optionen: Zeigen Sie den Bildschirm **Optionen** an.

Ziele: Bestätigen Sie Ihre Missionsziele.

Mission auswählen: Beenden Sie das Spiel, und kehren Sie zum Missionsauswahlbildschirm zurück.

Beenden: Beenden Sie das Spiel, und kehren Sie zum Startbildschirm zurück.

Status

Auf diesem Bildschirm können Sie Ihre derzeitige Stufe, Ihre TP, erhaltene Kugeln und andere Informationen anzeigen. Wenn Sie einen Waffen- oder Objektplatz auswählen und A drücken, gelangen Sie zum Bildschirm **Objekt auswählen**.

Objekt auswählen

Auf diesem Bildschirm können Sie Ihre Waffen und Objekte aktivieren und deaktivieren. Es kann immer nur eine Waffe aktiviert sein, aber in Abhängigkeit davon, welche Spielerfigur Sie ausgewählt haben und auf welcher Stufe sich diese befindet, können bis zu fünf Objekte gleichzeitig aktiviert sein.

Die Waffe und die Objekte, die Sie aktiviert haben, werden in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt. Die Waffe und die Objekte, die Sie dem ausgewählten Platz zugewiesen haben, werden in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt.

Um eine Waffe oder ein Objekt zu aktivieren oder deaktivieren, markieren Sie den entsprechenden Platz, und drücken Sie dann A.

Die Spielwelt

Im Land Vannvargenn leben zahlreiche Völker. Das Land wird durch einen Fluss, der von den großen Ebenen im Osten zum Meer im Westen fließt, in eine nördliche und eine südliche Region geteilt. An der Mündung des Flusses liegt die Bastide von Varrgandd. Im Westen, auf der anderen Seite der Bucht, kann man das Heilige Varrfarrinn erkennen. Die zentralen Ebenen einschließlich des Gebirgszuges im Süden, wo Schloss Varrvazarr liegt, werden von den Menschen beherrscht. In den Bergen im Nordosten leben die Stämme der Kobolde und der Orks und an der Südküste die Pwucks, die Gewgs und die Uu (ein Meermann-Stamm), die alle um die Herrschaft über dieses Ödland konkurrieren.

Das Heilige Varrfarrinn

Eine gewaltige Stadt, die durch die Gegenwart der Jungfrau des Lichts gesegnet ist. In ihrem Zentrum befindet sich der Heilige Tempel von Varrforss. Eine weitere Landmarke ist die Zauberakademie in der Heiligen Stadt (die ausschließlich Zauberern vorbehalten ist).

Die Bastide von Varrgandd

Varrgandd ist eine Handelsstadt, die sich hoch über dem Gebiet erhebt, auf dem die Kobold-Armee von der Söldnereinheit der Heiligen Stadt ausgelöscht wurde. Das Symbol der Stadt ist ein Ritter auf einem Seepferdchen. In der Stadt mit ihren Wohngegenden, großzügigen Plätzen und Basaren blüht der Handel, so dass sie Kaufleute aus der ganzen Welt anzieht.

Die Eaurvarria-Berge

Dieser unwirtliche Gebirgszug, ein trostloser Ort mit abgestorbenen Bäumen, kahlen Felsen und von Asche übersät, erstreckt sich bis zur Bastide von Varrgandd und zu Fort Wyandeek im Norden. Am Fuß des Gebirges befinden sich vereinzelte Kobold- und Ork-Ansiedlungen.

Fort Wyandeek

Die an vorderster Front liegende Festung der Kobold-Armee in den Bergen. Da dieser Ort in früheren Kriegen als Frontstützpunkt genutzt wurde, hat es im Laufe der Zeit zahlreiche Aufgaben als wichtigste Festung übernommen. Zugleich ist dieser Ort jedoch auch das Zuhause zahlreicher Kobold-Familien, die in den Dörfern innerhalb der Festung leben.

Spielstufe

Ihre derzeitige Stufe wird neben dem Missionsnamen auf dem Ladebildschirm angezeigt. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, beginnen Sie auf Stufe 3 und gelangen jedes Mal, wenn Sie die Mission mit Rang A oder höher abschließen, eine Stufe weiter. Wenn Sie eine Mission mehrmals spielen, treffen Sie auf weitere Herausforderungen.

Xbox Live

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

Anschließen

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website **www.xbox.com/live.**

JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website **www.xbox.com/familysettings.**

Herstellergarantie für Ihre Kopie der Xbox-Spielsoftware („Spiel")

Garantie.

Microsoft Corporation („Microsoft") garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche.

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte.

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat. WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)
Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen.

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung.

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

Support

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sein denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© & ℗ 2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Ninety-Nine Nights, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, die Xbox-Logos und das Xbox Live-Logo sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Unter Verwendung von Bink Video. © Copyright 1997–2006 durch RAD Games Tools, Inc.
Hergestellt unter Lizenz von Dolby Laboratories.
Entwickelt durch Phantagram und Q-Entertainment für die Microsoft Corporation. Phantagram und das Phantagram-Logo sind Marken von Phantagram Co., LTD. Q-Entertainment und das Q-Entertainment-Logo sind Marken von Q-Entertainment, Inc.

www.n3-game.jp

0606 Artikelnr. x12-53416-01 DE

Q? ENTERTAINMENT
PHANTAGRAM
Microsoft game studios